
آشنایی با
نرم افزارهای مفید


بسم الله الرحمن الرحیم

آشنایی با نرم افزار های مفید

نویسنده:

جمعی از نویسندگان

ناشر چاپی:

مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان

ناشر دیجیتالی:

مرکز تحقیقات رایانه‌ای قائمیه اصفهان

فهرست

آشنایی با نرم افزار های مفید

مشخصات کتاب

سرشناسه:مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان،۱۳۸۹ عنوان و نام پدیدآور:آشنایی با نرم افزار های مفید/ واحد تحقیقات مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان

ناشر چاپی : مشخصات نشر دیجیتالی:اصفهان:مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان ۱۳۸۹. مشخصات ظاهری:نرم افزار تلفن همراه و رایانه

موضوع:آموزش

Paint

Paint ویندوز را دست کم نگیرید!

همگی کاربران چه مبتدی و چه پیشرفته ، مطمئناً نرم افزار Paint یا همان نقاشی ویندوز را میشناسند. همگی زمانی را به تفریح صرف این برنامه کوچک کرده ایم. اما با آمدن نرم افزارهای حرفه ای ویرایش عکس همچون ، Corel Photoshop و ... این برنامه دیگر کاملاً به یک نرم افزار ابتدایی تبدیل گشته است. اما پیشنهاد میکنیم این نرم افزار را اصلا دست کم نگیرید! چرا که توانایی بسیار جالبی در این برنامه وجود دارد که تاکنون از دید شما پنهان مانده است. با استفاده از ترفندهای مخفی که اکنون به شما معرفی خواهیم کرد میتوانید اعمالی را با Paint انجام دهید که جزء ویژگیهای نرم افزارهای حرفه ای ویرایش تصویر است. این ترفند را اکیداً به شما پیشنهاد میکنیم.

ابتدا برای اجرا کردن برنامه Paint ، از منوی Start و سپس All Programs وارد Accessories شده و Paint را انتخاب کنید.

پس از باز شدن برنامه ، از منوی File ، گزینه Open را انتخاب کنید. سپس در پنجره جدید باز شده یک عکس را برای نمونه انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک نمایید.

حالا عکس مورد نظر شما در برنامه باز شده است.

مهر زدن قطعه ای از عکس

در Paint قابلیت مخفی وجود دارد که با استفاده از آن میتوانید قطعه ای از عکس را همانند مهر کردن تکرار کنید.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه ، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Ctrl

نگه دارید و مستطیلی را که ایجاد کردید جابجا کنید و رها کنید. همواره دستتان که روی دکمه Ctrl است این عمل را ادامه دهید تا قطعه عکس انتخاب شده همانند عمل مهر زدن تکرار گردد.

ساییدن قطعه ای از عکس

با استفاده از این قابلیت مخفی ، میتوانید قطعه ای از عکس را همانند عمل ساییدن روی کل عکس بکشانید.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه ، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Shift نگه دارید و مستطیلی را که ایجاد کردید جابجا کنید. (ترفندستان) تا زمانی که دستتان روی دکمه Shift باشد این عمل تکرار خواهد شد.

کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس

قابلیت مخفی دیگری که در Paint وجود دارد کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس به شکلی است که دیگر اجزای عکس تغییری نکند.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه ، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Ctrl نگه دارید و یکی از دکمه های + و - را بزنید. دکمه های Ctrlو+ عکس قطعه انتخابی را بزرگ و دکمه Ctrlو- قطعه انتخابی را کوچک میکند.

لازم به ذکر است که این ترفند را میتوانید روی تمامی ابزارهای ایجاد نقاشی نیز اجرا کنید. به فرض مثال در نوار ابزار ، ابزار Brush (قلم مو) را انتخاب نمایید. اکنون دست خود را روی دکمه های Ctrl و + نگاه دارید تا نقطه بزرگتر شود.

power point

مقدمه برنامه Power Point یکی از برنامه های بسته نرم افزاری Office به شمار میرود که با آن میتوانید مجموعه اسلایدهایی که متن را با متن های رسم شده Clipart ، عکس، صدا، تصویر ، و حتی جلوه های ویژه متحرک نمایش دهید. پس میتوانید کارتان را به اسلایدهای ۳۵mm تبدیل کنید . علاوه بر اینها چون Power Point یک Package است میتوانید سند های Word ، کاربرگهای Excel را به صورت گرافیک و متن و به Power Point اضافه نمایید. در حقیقت Power Point قسمت سمعی – بصری برنامه Office است. برنامه Power Point با نصب برنامه Office در سیستم شما دیده میشود. برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کاربران محترم آشنایی

مقدماتی با محیط Windows داشته باشند . جهت نصب و اجرای نرم افزارهای Office که Point - Power نیز شامل آن می شود ، نیاز به سیستمی با مشخصات ذیل می باشد : - حداقل سیستم مورد نیاز پنتیوم ۲۳۳ - ۱۶ مگابایت Ram - حدود ۶۰۰ مگا بایت فضای آزاد Presentation - نمایش مجموعه ای از اسلایدها میباشد که برای گروهی از افراد نمایش میدهید. Power Point فایلهای خود را با پسوند .ppt ذخیره میکند که برای اجرای اینگونه فایلها حتماً باید نرم افزار Power Point را روی سیستم داشته باشیم. همچنین میتوان فایلهای Power Point را با پسوند .pps که حالت اجرایی (exe) دارد نیز ذخیره کرد که در این حالت برای اجرای این فایلها نیازی به خود برنامه وجود ندارد. پسوند .pot مخصوص فایلهایی است که به عنوان الگو یا Template ذخیره میشوند. (که در ادامه بحث توضیح بیشتری به این مقوله داده میشود.) هنگام اجرای برنامه Power Point پنجره Start up باز میشود که سه راه برای شروع را پیشنهاد میکند. روش فعال شدن Start up از منوی Tools گزینه Option ، برگ نشان View ، گزینه Startup Dialog را فعال میکنیم. Auto contact wizard: آسانترین راه ایجاد یک کار جدید است. پس از دریافت اطلاعات یک مجموعه اسلاید ایجاد میکند که درباره موضوعی که مشخص میکنیم ایجاد میشوند. Design Template : با انتخاب این گزینه پنجره New Presentation باز میشود. با انتخاب یک Template و زدن کلید OK پنجره دیگری باز میشود که نمونه اسلایدی را که میخواهید بر اساس آن مورد طراحی شود را انتخاب میکنید.

به این مجموعه Layout میگوییم که شامل ۲۴ نمونه کار میباشد . با انتخاب هر کدام نام آن را میتوانیم سمت راست پنجره مشاهده کنیم. هر کدام از این Layout ها دارای معیار های (متن ، جدول ، نمودار و گرافیک) است . تفاوت استفاده از Auto content wizard با Design template در این است که در حالت اول مجموعه ای از اسلایدها ظاهر میشود که در نوار وضعیت میتوانیم از تعداد آن اطلاع پیدا کنیم. ولی در Design Template فقط یک نمونه کاری در اختیار کاربر قرار داده میشود. Blank Presentation: یک اسلاید خالی و بدون طرح را در اختیار شما قرار میدهد که بر اساس انتخاب Layout مناسب میتوانید محتویات آن را ویرایش کنید. نما های Power Point در قسمت پایین پنجره اصلی Power Point در منتهی الیه سمت چپ نما هایی وجود دارد که با انتخاب هر یک نحوه نمایش اسلاید شما تغییر میکند. همچنین از منوی View نیز میتوانید به این نما ها دسترسی پیدا کنید. نمای Slide view : نمایی است که در آن میتوان اقدام به ویرایش اسلاید نمود. در حقیقت در این قسمت است که میتوان تغییراتی را از جمله شمای ظاهری طرح اسلاید و محتوی اسلاید ها اعمال نمود . نمای Slide Sorter : اسلاید ها را از چپ به راست و از بالا به پایین صفحه نمایش مرتب میکند . وقتی بخواهیم تمام کار را یکجا ببینیم یا ترتیب قرار گرفتن اسلاید ها را تغییر دهیم از نمای Slide Sorter استفاده میکنیم. در این حالت نمایشی نمیتوانیم تغییری در محتوای اسلاید ها بدهیم ولی

به راحتی میتوانیم اسلایدی را حذف یا اضافه نماییم. Slide Show: هنگامی که اسلاید ها برای نمایش آماده شدند میتوان آن را در Slide Show مشاهده نمود و نتیجه نهایی کار نمایش به عنوان یک سلسله اسلاید الکترونیکی استفاده میشود. در این حالت میتوان چگونگی تفسیر صفحه نمایش هنگام حرکت میان اسلاید ها و همچنین انیمیشن یا جلوه های ویژه ای که به کار افزوده اید را ببینید. در این نما امکان هیچ تفسیری در اسلاید ها وجود ندارد. کلید میان بر Slide Show کلید F۵ میباشد. Outline View: نمایی را در اختیار میگذارد که فقط در آن میتوان اقدام به تایپ متن نمود. در این نما از هیچ گونه امکانات گرافیکی نمیتوان استفاده کرد. با فعال شدن این نما، نوار ابزار Outlining پدیدار میشود. ذکر این نکته ضروری است که در Power Point در هر اسلاید از ۵ سطح نوشتاری میتوان استفاده کرد. بنا به قرار گرفتن در هر سطح فونت نوشته نیز تغییر میکند. در Power Point هر اسلاید میتواند یک عنوان جداگانه برای خود داشته باشد (با توجه به اینکه در Power Point به اولین اسلاید (شماره ۱) اسلاید عنوان گفته میشود. همانطور که گفته شد اگر اقدام به تایپ متن در اسلاید نماییم میتوانیم این کار را در نمای Outline انجام دهیم. با زدن کلید Enter یک اسلاید جدید اضافه میشود. هنگامی که مکان نما روی شماره اسلاید است با زدن کلید های Ctrl+ Enter میتوانیم داخل اسلاید شده و به آن محتوی بدهیم. (یک نمای اسلاید ۵ سطحی). نمای Outline نوار ابزاری به نام Outlining را

پدیـدار مینمایـد. برای خاتمه دادن به محتوای اسـلاید و ایجاد اسـلاید دیگر مجـدداً بایـد کلید Ctrl+ Enter را بزنیـم. برای سطـح بنـدی متون همان طور که گفته شـد در Power Point از ۵ سـطح میتوان اسـتفاده کرد. که این کـار را بـا نوار ابزار Outlining براحتی میتوانیم انجام دهیم . کافی است سـطر مورد نظر را انتخاب کرده و یا با دکمه های Promote (ترفیع) و Demote (تنزل) سـطح های مورد نظر را ایجاد کنیم. اگر روی سطح اول قرار گرفته باشیم و دکمه Promote را بزنیم آن سـطح یک درجه ارتقاع پیـدا میکنـد. و عنوان اسـلاید در سـطح گرفته میشود. دکمه Demote پاراگراف را یک سـطح پـایین میبرد. همچنین اگر روی سـطح ۵ باشـیم دکمه Demote از نوار ابزار غیر فعـال میشود یعنی کمـتر از سـطح ۵ نمیتوان ایجاد کرد. ایجاد Outline به ویژه بـا ترکیب های Ctrl+ Enter و Enter ممکن است طول بکشـد تا به آن عادت کنید. دکمه Move up : (حرکـت به بالاـ) و Move down (حرکت به پـایین) برای پیمـایش در بین متن هـای . Outline Collapse: باعث بسـته شدن سـطوح در اسلاید جاری میشود. Expand : باعث باز شدن سـطوح در اسلاید جاری میشود. Collapse all: بـاعث بسـته شـدن کلیـه سـطوح در همه اسـلاید هـا میشـود و فقـط عنـوان اسـلاید هـا نمـایش داده میشـود. Expand all : بـاعث نمـایش کلیه سـطوح در کلیه اسـلاید ها میشود. Summery : یـک اسـلاید با عنوان Summery slide به لیست اسلاید ها اضافه میکند. Formal : باعث تغییر فرمت در نمایش اسلاید میشود. نمای Normal view

: ترکیبی از Outline و Slide view است. شناسایی نوار ابزار ها و توانایی ایجاد یک نوار ابزار سفارشی نوار ابزار ها نحوه دسترسی سریع به گزینه های موجود در منو ها را فراهم میسازند. نوار ابزار ها را میتوان از منوی View گزینه Toolbar فعال کرد. برای سفارشی کردن نوار ابزار برای اینکه بتوانیم ابزار های دلخواه را به طور پراکنده از منو های مختلف انتخاب کنیم در برگ نشان Toolbar گزینه New را انتخاب کرده و نام مناسبی برای آن انتخاب میکنیم سپس از برگ نشان Command ابزار های انتخابی را به نوار ابزار جدید Drag میکنیم. از این پس میتوان نام این نوار ابزار را در منوی View/ Toolbar مشاهده نمود. برای اینکه بتوان مکان Screen tip را برای ابزار های نوار ابزار فراهم نمود و همچنین کلید های میان بر ابزارها را همراه با Screen Tip نشان داد گزینه Show shortcut keys in screen Tip را از منوی View/ Toolbar/ Customize/ Option فعال میکنیم. آشنایی با چند اصطلاح در : Power Point Placeholder : به مکانهایی در اسلاید گفته میشود که هنگام انتخاب ، گیره هایی در اطراف آن ظاهر میشود که میتوان از نظر نوشتاری مستقل عمل کنند. Handout : میتوان از اسلاید چاپ گرفت و در اختیار کسانی که در کنفرانس شرکت کرده اند قرار داد که اصطلاحاً Handout گفته میشود. تنظیمات لازم برای بهینه کردن نحوه نمایش Tools/ Option/ View Startup dialog : در صورت فعال بودن باعث میشود هنگام شروع کار با Power Point پنجره Startup ظاهر شود. New slide dialog: هنگام ایجاد یک اسلاید جدید نمای

Layout هـا را در اختیـار مـا قرار نمیدهـد. Status bar : بـاعث نمـایش نـوار وضـعیت در پـایین پنجره میشود. Virtual ruler : خط کش عمودی را در صـفحه میتوان مشاهده کرد . البته به شـرطی که Ruler ا از منوی View فعال کرده باشیم. Windows in taskbar : در صـورت بـاز نمـودن بیش از یـک برنـامه میتوان برای بسـتن Presentation جـاری بین Presentation دیگر حرکت نمـود. Popup menu on right mouse click: بـاعث فعال بودن Right clickو ظـاهر شـدن منوی کرکره ای هنگـام نمایش در نمای Slide Show میشود. Show popup menu button : باعث میشود دکمه ها عملیاتی در منتهی الیه سمت چپ Slide show فعال باشد. End with black slide : در خاتمه نمایش اسـلاید هـا ، اسـلایدی سـیاه نمـایش داده میشـود . در صـورت غیر فعـال بودن این گزینه هنگـام خـاتمه نمـایش ، وارد برنـامه Power Point میشویم. طراحی یک اسـلاید با ایجاد زمینه جدید برای طراحی اسـلاید میتوان از روشـهای پیشـنهاد شده در ابتدای درس کمک گرفت . به طور مثال از Design Template که یک اسلاید با طرح انتخابی در اختیار ما قرار میدهد و با اضافه کردن اسـلاید طرح انتخابی به بقیه اسـلاید ها نیز اعمال میشود. یا از Presentations که از منوی File/ new میتوان به آن دسترسی پیدا کرد و عملکرد تقریباً مشابه Auto content wizard دارد که در این حالت گروهی از اسلاید ها هم از نظر طرح و هم از نظر فونت میتوانیم داشـته باشـیم و امکان جایگزین کردن متن های دلخواه با متن های داخل اسلاید وجود دارد.در این حالت نیز با ایجاد یک

اسلاید جدید طرح انتخاب شده به این اسلاید هم اعمال میشود. اکنون میخواهیم ببینیم چگونه میتوانیم یک اسلاید را خودمان طراحی کنیم. از منوی Insert گزینه New slide را انتخاب میکنیم . یا کلیـد ترکیبی Ctrl+M را میزنیم و از پنجره ظاهر شده New slide- Layout منـاسبی مثلاً Blank را انتخـاب میکنیم . بـا ظاهر شـدن این Layout در حالت Normal view با Right click روی اسلاید و انتخاب گزینه Background از لیست باز شدنی رنگ دلخواهی را انتخاب میکنیم . برای تنوع انتخـاب رنـگ از More color هم میتوانیم اسـتفاده کنیم. رنـگ مورد نظر را اگر تعـدادی اسـلاید ایجاد کرده باشـیم با دکمه Apply to all به کلیه اسـلاید هـا اعمال میکنیم و با انتخاب Apply فقط به اسـلاید جاری . فرق Apply و Preview در پنجره Background را خودتـان امتحان کنیـد. با انتخاب Fill Effects (پر کننـده) از لیست باز شـدنی پنجره ای بـا ۴ برگ نشــان داخلی ظـاهر میشـود. از برگ نشـان Gradient در قسـمت Colors بـا انتخاب One color میتوانیـد رنـگ مورد علاقه خود را با درجه در اختیار داشته باشـید و همزمان از قسـمت Shading style انواع طیف هـای رنگی در رابطه بـا رنـگ شـما نمـایش داده میشـود. طیـف نور افقی Horizontal طیـف نـور عمودی Vertical طیـف نور مورب از بالا Diagonal up طیف نور مورب از پـایین Diagonal down طیف نور از گوشه From corner اعمال طیـف نور از مرکز From title Two color هم عملی مشـابه One color ارائه میدهـد بـا این تفاوت که ترکیبی از دو رنگ گرافیک های جالبی ایجاد میشود. گزینه Present :

طرح های از پیش تهیه شده ای است که با انتخاب هر طرح و با تنظیم در قسمت Shading style میتوان اسلاید را طراحی نمود. برگ نشان Texture : طرح های موزائیکی در برگ نشان وجود دارد که میتوان از آن به عنوان پشت زمینه اسلاید استفاده کرد و میتوان با گزینه Other texture نمونه کاری را به این طرح ها اضافه نمود. جهت اضافه نمودن عنوان میتوان از فایلهایی که پسوند .bmp و .gif و .jpg دارند استفاده نمود. برگ نشان Pattern : در این برگ نشان نیز با انتخاب رنگهای Foreground (پیش زمینه) و Background (پشت زمینه) و با انتخاب از لیست Pattern اسلاید طراحی میشود. برگ نشان Picture : در این برگ نشان با انتخاب دکمه Select Picture میتوان تصویری را به عنوان پشت زمینه اسلاید داشته باشیم آشکار یا پنهان میشود

شروع کار برای رسم اشیا دوبعدی

ابتدا ثابت FVF را تعریف می کنیم . این ثابت توصیف " فرمت قابل انعطاف نقطه flexible-vertex-format " برای یک vertex دو بعدی انتقال یافته و ساده شده می باشد .

سپس بایستی یک ساختار برای توصیف این vertex معرفی کنیم :

```
Const FVF = D3DFVF_XYZRHW Or D3DFVF_TEX1 Or D3DFVF_DIFFUSE Or D3DFVF_SPECULAR

Private Type TLVERTEX

X As Single

Y As Single

Z As Single

Rhw As Single

color As Long

specular As Long

tu As Single

TV As Single

End Type
```

فرض کنید بخواهیم یک مربع را در صفحه رسم کنیم . برای رسم آن نیاز به ۴ عدد vertex داریم . بنابراین آرایه TriStrip را از نوع TLVERTEX تعریف میکنیم

(Dim TriStrip (۰ To ۳:

As TLVERTEX حال به سراغ تابع initialize که در درس ? با آن آشـنا شدید می رویم و دسـتورات زیر را به آن اضافه می کنیم :

```
Private Function Initialize as Boolean
```

ابتدا سیستم سایه زنی vertex را طوری تنظیم می کنیم که از FVF استفاده کند .

```
D۳DDevice.SetVertexShader FVF
```

حال سیستم lighting را برای vertex های دو بعدی غیر فعال می کنیم زیرا نیازی به آن نداریم :

```
D۳DDevice.SetRenderState D۳DRS_LIGHTING, false
```

حال بایستی تابع initializeGeometry را اجرا کنیم . این تـابع را در ادامه توضـیح خواهم داد . اگر نتیجه این تابع true باشد دراینصورت initialize به درستی انجام شده است :

```
if initializeGeometry()=true then initialize=true

end function
```

تابع initializeGeometry در این درس ، تابعی ساده است که تنها آرایه Vertex ها را مقدار دهی می کند . برای رسم یک مربع نیاز به مقداردهی ? vertex در جهت عقربه های ساعت داریم (این مربع شامل ? مثلث است)

```
Private Function InitialiseGeometry () As Boolean

On Error GoTo BOut:

Color = RGB(۲۰۰, ۱۰۰, ۰)

TriStrip (۰) = CreateTLVertex(۱۰۰, ۱۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰)

TriStrip(۱) = CreateTLVertex(۳۰۰, ۱۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰)

TriStrip(۲) = CreateTLVertex(۱۰۰, ۳۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰)

TriStrip(۳) = CreateTLVertex(۳۰۰, ۳۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰)

InitialiseGeometry = True
```

```
Exit Function

:BOut

InitialiseGeometry = False

End Function
```

همـانطور که مشاهـده می کنیـد برای تعریف vertex از تـابع CreateTLVERTEX اسـتفاده شـده است . این تابع صـرفاً مقادیر ساختار TLVERTEX را مقداردهی می کند :

```
Private Function CreateTLVertex(X As Single, Y

,As Single, Z As Single
```

rhw As Single, color As Long, specular

As Long, tu As Single, tv As Single) As TLVERTEX

نکته : ضمن اینکه شما می توانید مقادیر اعشاری floating point را برای مختصاتهای x و y و z بکار ببرید ، Direct۳D مختصاتها را با گردکردن آنها تخمین می زند و بنابراین ممکنست باعث ایجاد نتایج ناخواسته شود .

CreateTLVertex.X = X

CreateTLVertex.Y = Y

CreateTLVertex.Z = Z

CreateTLVertex.rhw = rhw

CreateTLVertex.color = color

CreateTLVertex.specular = specular

CreateTLVertex.tu = tu

CreateTLVertex.tv = TV

End Function

حال بایستی تابع Render را بنویسیم :

Public Sub Render ()

D۳DDevice.Clear ۰, ByVal ۰, D۳DCLEAR_TARGET, ۰, ۱, ۰

D۳DDevice.BeginScene

D۳DDevice.DrawPrimitiveUP D۳DPT_TRIANGLESTRIP, ۲, TriStrip (۰), Len(TriStrip(۰))x

D۳DDevice.EndScene

D۳DDevice.Present ByVal ۰, ByVal ۰, ۰, ByVal ۰

End Sub

ساختار اصلی برای اجرای توابع فوق بصورت زیر است :

```
—Main part--
Initialize
Do While yourevent=true
Render
DoEvents
Loop
```

نسخه جدید برنامه پر طرفدار یاهو تونل (آنتی بوتر قوی)

نسخه جدید برنامه پر طرفدار یاهو تونل (آنتی بوتر قوی) یعنی YTunnelPro۲.۵ Build۴۴۶ که بصورت آزمایشی و به همراه کد فعال سازی عرضه شده است رو امروز در اختیار شما قرار میدیم ویژگی اصلی این نسخه سازگاری با جدیدترین نسخه یاهو مسنجر یعنی Yahoo Messenger ۸.۱ میباشد

ده نکته مهم برای بالا بردن سرعت کامپیوتر شما

در نظر بگیرید که سرعت کامپیوتر شما مرتباً کمتر و کمتر می شود، برنامه های نرم افزاری زمان زیادتری برای اجرا شدن لازم دارند و زمان وارد شدن به یک سایت در اینترنت، بسیار طولانی می شود. اتصال به شبکه اینترنت، همیشه مقصر و علت اصلی در پایین آمدن سرعت کامپیوتر نیست، بلکه خود کامپیوتر، مهمترین علت آن است. تعداد برنامه ها، فایل های قدیمی و حتی تنظیمات اشتباه، از دلایل کم شدن سرعت کامپیوتر هستند. ۱۰ نکته مهم ذیل به کامپیوتر شما سرعت می بخشد

آشنایی با برخی اصطلاحات

۱- Mesh : مش ، مجموعه ای از face ها است که یک شی سه بعدی را روی صفحه تشکیل می دهند .

۲ - Face : یک چند ضلعی است که توسط مجموعه ای از نقاط به نام vertex ساخته می شود

۳ - Vertex : یک نقطه در فضای سه بعدی است که برای دادن موقعیت ، scale و زاویه یک face استفاده می شود .

۴ - Direct۳D از شیی بنام D۳DVERTEX برای نمایش یک Vertex استفاده می کند . برای ساخت face نیز از آرایه

ای از vertex ها استفاده می شود . آرایه همیشه بایستی قابل تقسیم به سه باشد زیرا اشکال از face های مثلثی ساخته می شوند . هنگامیکه این مثلثها کنار هم گذاشته شوند ، شی سه بعدی را می سازند . Direct۳D از بافری با نام Index Buffer استفاده می کند که با direct۳D می گوید که با چه ترتیبی vertex ها را رسم نماید . index ها بایستی همیشه در جهت عقربه های ساعت مشخص شوند .

Frame چیست

؟ هر فریـم در Flash نشان دهنـده چشم انـدازی از فیلم است که در یک فاصـله زمانی نمایش پیـدا میکند . اگر شـما به طور پیش فرض از ۱۲ فریم در ثـانیه استفاده کنیـد هر فریم در یـک دوازدهم فاصـله زمـانی نمـایش پیـدا میکنـد. یـادگیری انواع Frame : نرم افزار Flash دارای دو نوع Frame است. فریم های معمولی و فریم های کلیدی. اختلاف و شـباهت بین دو نوع به شـرح زیر می باشـد: - در زمـان نمایش فیلم کلیه فریم ها در زمانهای مساوی نمایش داده میشونـد. (مگر اینکه شـما با نوشـتن قطعه کـد اسـکریپت مشـخص کنید که یک فریم چه زمانی طول بکشد تا نمایش یابد). - آیتم های مختلف را فقط به فریم های کلیـدی میتوان اضافه نمود. این اهمیت نـدارد که چه چیزی را می خواهید اضافه کنید، بلکه باید به یاد داشت که به فریم های کلیـدی میتوان آیتم نیز اضافه نمود. کلید های میانبر برای Form ها : دسـتور کلید میانبر شرح Frame F۵ اضافه کردن یـک یـا چنـد فریم معمولی به محـل مورد نظر Remove frames Shift + F۵ حـذف فریم های انتخاب شـده از Timeline Key Frames F۶ اضـافه کردن یـک فریم کلیـد که محـدودیت فریم قبلی را دو برابر میکنـد Blank Key Frame F۷ اضـافه کردن یـک فریـم کلیـدی کـه محـدودیت فریـم کلیـدی قبلی را به همراه نخواهـد داشت Clear Key Frame Shift + F۶ تبـدیل یک فریم کلیدی به فریم معمولی نکته : قبل از اینکه فریم ها را به نقطه ای دیگر انتقال دهید ، بهتر است یک Motion Tween ساخته و سپس

فریم را به نقطه ی دلخواه انتقال داد . حالت لایه ها لایه ها همانند صفحات پلاستیکی هستند که اشیاء مختلف را می توان روی آنها ترسیم کرد . این صفحات از یکدیگر جدا و مستقل هستند ولی هنگامیکه تمامی لایه های پلاستیکی روی هم قرار گیرند تمامی صفحات قابل مشاهده می باشند . اضافه کردن لایه ها : در زمانیکه می خواهید لایه ای را به Timeline اضافه کنید می توانید از منوی Flash گزینه ی Insert و سپس گزینه ی Layer را انتخاب کنید . برای ایجاد سریعتر می توان از دکمه ای که در سمت چپ و پایین Timeline قرار دارد استفاده کرد . نامگذاری لایه ها : زمانی که لایه جدیدی را به Timeline اضافه میکنید Flash به طور اتوماتیک نامی را برای لایه انتخاب میکند . معمولا این نامها بصورت Layer۲ ، Layer۱ ، ... می باشند . البته این نامها پیش فرض بوده و شما می توانید برای بیان کار خاص هر لایه نام مشخصی برای آن تعیین کنید . به عنوان مثال برای لایه پس زمینه نام Background Layer را انتخاب کنید لایه های ماسک -Mask لایه ی مهمی که در Flash می توان ایجاد نمود لایه ی Mask می باشد . این لایه همانند پنجره ای بر روی دیگر لایه ها عمل می کند و زمانی که فیلمی نمایش داده می شود این لایه محدوده ی مورد نظر را نمایش می دهد . لایه های راهنما : به کمک این لایه انیمیشن می تواند در Motion Tween در جهات مختلف حرکت کند ، اگر از Motion Tween

استفاده نشود انیمیشن در یک مسیر حرکت می کند . کشیدن خطوط و پر کردن سطوح : کشیدن اشیاء در فلش با فریم آنها در سایر برنامه های گرافیکی تقارن زیادی ندارد . ابزار مناسب ترسیم را انتخاب کرده ، سپس اشیاء را روی صفحه ی کار ترسیم کنید . البته فلش در مقایسه با دیگر برنامه های ترسیمی تفاوت های مهمی دارد . یکی از این تفاوتها این است که اشیاء نقاشی شده در فلش پایه ی برداری داشته و بهتر از تصاویر نقشه بیتی عمل می کنند . انتخاب خطوط متفاوت : اصطلاح Stroke در فلش به معنای Line است . توسط این ابزار یا ابزارهای Pen و Pencil می توان خطوط را ایجاد نمود . اضافه کردن خطوط منحنی پیچیده درست است که ابزار Pen و Sub Select حقیقتاً قدرتمند هستند اما استفاده از آنها برای رسیدن به نتیجه واقعی زمان زیادی میبرد . همچنین شما میتوانید از ابزار Arrow برای اصلاح اشیاء استفاده کنید . به کمک این ابزار میتوان گوشه اشیاء را حرکت داده و به خوبی خطوط را به داخل خم کرد. از دو ابزار Sub Select , Arrow میتوانید برای تغییر شکل اشیاء استفاده کنید. ضمناً میتوان از ابزار Free Transform نیز استفاده کرد. این ابزار نیز همانند ابزار Arrow برای اصلاح اشیاء کشیده شده استفاده میشود. به طور مثال شما میتوانید عملیات تغییر اندازه ، چرخاندن ، کج کردن و پیچ دادن یک شیء را توسط Free Transform انجام دهید. کنترل کردن پیکر بندی آلفا : پیکر بندی آلفا دقیقاً یک پیکر بندی رنگ نیست . اما

برخی چیزهای آن به رنگ مرتبط میشود . در واقع آلفا یک درجه بندی برای شفافیت یک شیء میباشد. یک شیء که درجه پیکر بندی آلفای آن ۱۰ درجه میباشد کاملاً مات است . در صورتی که این درجه پیکر بندی به صفر برسد آن شیء کاملاً شفاف است. در مثال زیر کاملاً میتوانید مشاهده کنید. برای تنظیم مدار آلفای اشیاء مراحل زیر را دنبال کنید : ۱- ابزار Arrow را از جعبه ابزار Flash انتخاب کنید ۲- بر روی شکل مورد نظر کلیک کنید تا انتخاب شود . ۳- از منوی Window گزینه Color Mixer را انتخاب کنید . ۴- به آلفا مقداری عددی بدهید . یا از طریق وارد کردن عدد مورد نظر که بصورت درصدی نمایش داده می شود و یا توسط دکمه ی لغزنده ی سمت راست می توان مقدار عددی دلخواه را به آلفا داد . چرخاندن ، کج کردن و تغییر اندازه دادن چرخش اشیاء : چرخش یک شیء در واقع دور زدن شیء به حول نقطه مرکزی شیی و در جهت حرکت عقربه های ساعت میباشد. وقتی که شما یک شیء را میچرخانید شیء در همان اندازه باقی میماند و زوایای شیء هیچ تغییری نمیکند. شما میتواند یک شیء را با ماوس بچرخانید. برای انجام این کار مراحل زیر را دنبال کنید : ۱- ابزار Arrow را انتخاب کنید . ۲- بر روی شیء مورد نظر دوبار کلیک کنید . ضمناً هر دوی خط و سطح محور شیء را انتخاب کنید. ضمناً برای راحتی کار میتواند توسط ابزار Arrow یک جعبه فرضی را دور شکل مورد نظر خود

بکشید تا به حالت انتخاب در آید. ۳- از منوی Modify گزینه Transform و در نهایت گزینه Rotate and skews را انتخاب کرده تا دسته های راهنمای چرخش به شیء اضافه گردد. همچنین میتوان بر روی شیء انتخاب شده کلیک راست کرده و از منوی پدیدار شده گزینه Rotate and skews را انتخاب کرد. ۴- یکی از دسته های راهنمای گوشه تصویر را گرفته و شیء مورد نظر را بچرخانید. کج کردن اشیاء : برای انجام کار ابزار Arrow را انتخاب می کنیم. وقتی شیء مورد نظر و نوع خط آنرا انتخاب کردید ابزار Envelope را هم انتخاب کنید . وقتی که دسته های راهنما بر روی شیء فعال گردید از هر گوشه شیء میتوان آنرا کج کرد و همچنین میتوان بر روی شیء مورد نظر کلیک راست کنید و گزینه Envelop را انتخاب کنید. تغییر اندازه اشیاء : یکی از ابزار های مهم که در نرم افزار Flash کاربر فراوانی دارد ابزار Scale میباشد. به کمک این ابزار میتوان اندازه شیی را تغییر داد ، آنها را کوچک و بزرگ و یا طول و عرض آن را کم و زیاد کرد. روش کار به این صورت است که ما اول ابزار Free transfer را انتخاب نموده و از منوی Option گزینه Scale را انتخاب میکنیم (در نظر داشته باشید که قبل از انجام کار باید سطح شیء و خط انتخاب شده باشد) با انتخاب گزینه Scale دسته های راهنما بر روی شیء مورد نظر ظاهر میشود . می توان با انتخاب یکی از دسته های راهنما سایز شیء را کم یا زیاد

میکنیم. کشیدن خطوط توسط Flash برای کشیدن خطوط در Flash می توان از روشها و ابزار های مختلفی استفاده نمود. اولین مورد به کمک ابزار Line میباشد . بدین صورت که ما از Toolbar ابزار Line tail را انتخاب میکنیم .هنگام انتخاب این ابزار ، شکل ظاهری ماوس تغییر میکند. ماوس را به طرف محیطی که در آن خط را ترسیم می کنیم میبریم ، سپس از نقطه شروع ماوس را فشار داده و آن را میکشیم تا پایان کار نباید دکمه ماوس را رها کنیم . هنگامی که ابزار Line را انتخاب میکنیم پنل Properties فعال میشود. از این پنل در تغییر رنگ ، اندازه خط و نوع خط می توان استفاده کرد : ۱- تغییر رنگ خط : برای تغییر رنگ خط اول خط مورد نظر را انتخاب مینماییم سپس از پنل Properties گزینه Stroke color را انتخاب کرده و بر روی آن کلیک میکنیم تا پالت رنگها باز شود. در قسمت بالای آن کد رنگ را وارد کرده و یا از همان پالت ، رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنیم. ۲- تغییر اندازه : برای تغییر سایز خط از همان پنل Properties گزینه Stroke height را انتخاب کرده ، سایز آنرا مشخص میکنیم.در کنار آن یک چرخه مانند وجود داردکه میتوان از کم به زیاد آن را اضافه کرد. اگر آن را به طرف پایین ببریم سایز آن کوچک میشود و اگر به طرف بالا ببریم سایز ها بزرگ میشود. نکته : در نرم افزار فلش سایز خطوط بصورت پیش فرض از صفر تا ده می باشد . تغییر نوع خط

: برای تغییر نوع خط در پنـل Properties گزینه Stroke style را انتخـاب می کنیـم. در ایـن روش ۷ نوع خـط وجود دارد.برای تغییر نـوع خـط ، آنرا انتخـاب کرده ، سـپس یکی از خطـوط را انتخـاب میکنیـم . Custom stock style: این دکمه نیز در همان قسـمت Properties وجود دارد هنگـامی که این دکمه را فشـار میـدهیم میتوان تنظیمات مورد نظر را بر روی هر کدام از انواع خطوط انجام داد. ساخت یک Motion Tween : برای شروع کار ابتدا با یک Animation ساده شروع می کنیم . ابتدا باید Animation را بشناسیم و نیز مهمتر از آن اینکه کاربرد انیمیشن را در فلش بدانیم

آموزش کامپیوتر :: آموزش انواع نرم افزار :: ده نکته مهم برای بالا بردن سرعت کامپیوتر شما

نرم افزار برای موبایل

توسط این نرم افزار جالب می توانید به هر شخصی که می خواهید SMS مورد نظر را بفرستید

تا بعد از ارسال به صورت اتوماتیک روی موبایل شخص مورد

نظر باز شود و بعد از خواندن آن خود به خود از روی موبایل آن شخص حذف شود.

برای دانلودش برید به:

http://www.symbian-toys.com/download.aspx?file=flashsms.zip

درباره مرکز

بسمه تعالی

هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

آیا کسانی که می‌دانند و کسانی که نمی‌دانند یکسانند ؟

سوره زمر/ ۹

مقدمه:

موسسه تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان، از سال ۱۳۸۵ هـ.ش تحت اشراف حضرت آیت الله حاج سید حسن فقیه امامی (قدس سره الشریف)، با فعالیت خالصانه و شبانه روزی گروهی از نخبگان و فرهیختگان حوزه و دانشگاه، فعالیت خود را در زمینه های مذهبی، فرهنگی و علمی آغاز نموده است.

مرامنامه:

موسسه تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان در راستای تسهیل و تسریع دسترسی محققین به آثار و ابزار تحقیقاتی در حوزه علوم اسلامی، و با توجه به تعدد و پراکندگی مراکز فعال در این عرصه و منابع متعدد و صعب الوصول، و با نگاهی صرفا علمی و به دور از تعصبات و جریانات اجتماعی، سیاسی، قومی و فردی، بر مبنای اجرای طرحی در قالب « مدیریت آثار تولید شده و انتشار یافته از سوی تمامی مراکز شیعه» تلاش می نماید تا مجموعه ای غنی و سرشار از کتب و مقالات پژوهشی برای متخصصین، و مطالب و مباحثی راهگشا برای فرهیختگان و عموم طبقات مردمی به زبان های مختلف و با فرمت های گوناگون تولید و در فضای مجازی به صورت رایگان در اختیار علاقمندان قرار دهد.

اهداف:

۱.بسط فرهنگ و معارف ناب ثقلین (کتاب الله و اهل البیت علیهم السلام)

۲.تقویت انگیزه عامه مردم بخصوص جوانان نسبت به بررسی دقیق تر مسائل دینی

۳.جایگزین کردن محتوای سودمند به جای مطالب بی محتوا در تلفن های همراه ، تبلت ها، رایانه ها و ...

۴.سرویس دهی به محققین طلاب و دانشجو

۵.گسترش فرهنگ عمومی مطالعه

۶.زمینه سازی جهت تشویق انتشارات و مؤلفین برای دیجیتالی نمودن آثار خود.

سیاست ها:

۱.عمل بر مبنای مجوز های قانونی

۲.ارتباط با مراکز هم سو

۳.پرهیز از موازی کاری

۴.صرفا ارائه محتوای علمی

۵.ذکر منابع نشر

بدیهی است مسئولیت تمامی آثار به عهده ی نویسنده ی آن می باشد .

فعالیت های موسسه :

۱.چاپ و نشر کتاب، جزوه و ماهنامه

۲.برگزاری مسابقات کتابخوانی

۳.تولید نمایشگاه های مجازی: سه بعدی، پانوراما در اماکن مذهبی، گردشگری و...

۴.تولید انیمیشن، بازی های رایانه ای و ...

۵.ایجاد سایت اینترنتی قائمیه به آدرس: www.ghaemiyeh.com

۶.تولید محصولات نمایشی، سخنرانی و...

۷.راه اندازی و پشتیبانی علمی سامانه پاسخ گویی به سوالات شرعی، اخلاقی و اعتقادی

۸.طراحی سیستم های حسابداری، رسانه ساز، موبایل ساز، سامانه خودکار و دستی بلوتوث، وب کیوسک، SMS و...

۹.برگزاری دوره های آموزشی ویژه عموم (مجازی)

۱۰.برگزاری دوره های تربیت مربی (مجازی)

۱۱. تولید هزاران نرم افزار تحقیقاتی قابل اجرا در انواع رایانه، تبلت، تلفن همراه و... در ۸ فرمت جهانی:

۱.JAVA

۲.ANDROID

۳.EPUB

۴.CHM

۵.PDF

۶.HTML

۷.CHM

۸.GHB

و ۴ عدد مارکت با نام بازار کتاب قائمیه نسخه :

۱.ANDROID

۲.IOS

۳.WINDOWS PHONE

۴.WINDOWS

به سه زبان فارسی ، عربی و انگلیسی و قرار دادن بر روی وب سایت موسسه به صورت رایگان .

درپایان :

از مراکز و نهادهایی همچون دفاتر مراجع معظم تقلید و همچنین سازمان ها، نهادها، انتشارات، موسسات، مؤلفین و همه

بزرگوارانی که مـا را در دستیـابی به این هـدف یـاری نموده و یا دیتا های خود را در اختیار ما قرار دادنـد تقـدیر و تشـکر می نماییم.

آدرس دفتر مرکزی:

اصـفهان -خیابان عبـدالرزاق - بازارچه حاج محمد جعفر آباده ای - کوچه شـهید محمد حسن توکلی -پلاک ۱۲۹/۳۴- طبقه اول

وب سایت: www.ghbook.ir

ایمیل: Info@ghbook.ir

تلفن دفتر مرکزی: ۰۳۱۳۴۴۹۰۱۲۵

دفتر تهران: ۸۸۳۱۸۷۲۲ ـ ۰۲۱

بازرگانی و فروش: ۰۹۱۳۲۰۰۰۱۰۹

امور کاربران: ۰۹۱۳۲۰۰۰۱۰۹


مرکز تحقیقات رایانه‌ای
قائمیه
اصفهان
WWW
برای داشتن کتابخانه های تخصصی
دیگر به سایت این مرکز به نشـــانی
www.Ghaemiyeh.com
www.Ghaemiyeh.net
www.Ghaemiyeh.org
www.Ghaemiyeh.ir
مراجعه و برای سفارش با ما تماس بگیرید.
۰۹۱۳ ۲۰۰۰ ۱۰۹